

Theologie | Kultur | Hermeneutik

Christian Polke | Markus Firchow | Christoph Seibert (Hrsg.)

## **Kultur als Spiel**

Philosophisch-theologische Variationen





## KULTUR ALS SPIEL

# THEOLOGIE – KULTUR – HERMENEUTIK

Herausgegeben von  
Stefan Beyerle, Matthias Petzoldt und Michael Roth

Band 22

# KULTUR ALS SPIEL

PHILOSOPHISCH-THEOLOGISCHE VARIATIONEN

Herausgegeben von Christian Polke, Markus Firchow  
und Christoph Seibert



EVANGELISCHE VERLAGSANSTALT  
Leipzig

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek  
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der  
Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten  
sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

© 2019 by Evangelische Verlagsanstalt GmbH · Leipzig  
Printed in Germany

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.  
Jede Verwertung außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne  
Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für  
Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung  
und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Das Buch wurde auf alterungsbeständigem Papier gedruckt.

Cover: behnelux gestaltung GbR, Halle (Saale)  
Satz: Markus Firchow, Göttingen  
Druck und Binden: Hubert & Co., Göttingen

ISBN 978-3-374-04813-7  
[www.eva-leipzig.de](http://www.eva-leipzig.de)

# VORWORT

Die hier versammelten Beiträge gehen weitgehend auf eine Tagung unter dem Titel *Kultur als Spiel* im Februar 2016 im Hamburger Warburg-Haus zurück. Der (äußere) Anlass war der 60. Geburtstag von Prof. Dr. Michael Moxter, der seit 1999 am Fachbereich Evangelische Theologie der Universität Hamburg als Professor für Systematische Theologie und Religionsphilosophie tätig ist. Titel und Thema des Bandes lassen sich unschwer als Variation eines Grundmotivs seines theologischen Denkens und Wirkens lesen.

Die Herausgeber danken allen Beitragenden für die Bereitschaft, ihre Texte für diese Veröffentlichung zur Verfügung zu stellen, und für ihre Geduld, die durch die längere Verzögerung der Veröffentlichung aufgrund beruflicher Wechsel bei mehreren der Herausgeber arg strapaziert wurde. Umso mehr freut uns, diesen Band nun der Öffentlichkeit übergeben zu können.

Wir danken der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD), namentlich Herrn Vizepräsidenten OKR Dr. Thies Gundlach (Hannover), für einen namhaften Druckkostenzuschuss. Den Herausgebern von *Theologie-Kultur-Hermeneutik* Prof. Dr. Stefan Beyerle (Greifswald), Prof. Dr. Matthias Paetzold (Leipzig) und Prof. Dr. Michael Roth (Mainz) sei für die freundliche Aufnahme in die Reihe gedankt. Schließlich gilt von Seiten der Evangelischen Verlagsanstalt Leipzig Frau Dr. Annette Weidhaas und Frau Sina Dietl für die gute und nachsichtige Betreuung unser Dank. Möge für die Publikation gelten, was das alte Sprichwort auf seine Weise sagt: Was lange währt, wird endlich gut.

Göttingen/Hamburg, im März 2019

Die Herausgeber



# INHALT

EINLEITUNG .....	9
<i>Die Herausgeber</i>	
DIE VERWANDELNDE KRAFT KULTURELLER AUFFÜHRUNGEN .....	21
Anmerkungen zu den kulturwissenschaftlichen Grundbegriffen "Theatralität" und "Liminalität"	
<i>Erika Fischer-Lichte</i>	
SPIEL ALS MEDIUM PATHISCHER ERKENNTNIS UND IMMERSION ALS THEOLOGISCHES DEUTUNGSMUSTER .....	41
<i>Philipp Stoellger</i>	
GLÜCK IM SPIEL?.....	63
Zur ethischen und anthropologischen Dimension einer ästhetischen Kategorie	
<i>Birgit Recki</i>	
DARSTELLUNG – AUSDRUCK – SPIEL.....	85
Zweckfreies Handeln und seine sittlichen Formen bei Schleiermacher	
<i>Jörg Dierken</i>	
RELIGION ALS SYMBOLISCHES SPIEL.....	101
Überlegungen im Anschluss an Georg Simmel	
<i>Markus Firchow</i>	
SPIELRÄUME DES HANDELNS .....	141
John Dewey über Erfahrung, Imagination und Handlung	
<i>Christoph Seibert</i>	

8 INHALT

SPIEL, KREATIVITÄT UND UTOPIE .....167

Ein anthropologischer Versuch in kulturtheologischer Absicht

*Christian Polke*

AUTORENVERZEICHNIS .....197

# EINLEITUNG

*Die Herausgeber*

Seit gut hundert Jahren lässt sich der Kulturbegriff in beidem, seiner phänomenalen Reichweite wie seiner schillernden Bedeutungsvielfalt, als ein Grundbegriff, vielleicht sogar als *die* operative Basiskategorie der meisten der vormalig sich als Geisteswissenschaften verstehenden Disziplinen begreifen. Daran hat nicht unwesentlich auch der Aufstieg der Naturwissenschaften sowie die zunehmende Abgrenzung der Sozialwissenschaften – beide als Leitdisziplinen in der klassischen Moderne – ihren jeweiligen Anteil. Von Anfang an kommt mit der Unbestimmtheit des Kulturbegriffs auch ein Grundlagenproblem zur Geltung, an dem sich die einzelnen Wissenschaftsdisziplinen bis heute abarbeiten, jedenfalls dort, wo sie sich nicht ausschließlich pragmatisch auf die Thematisierung abgegrenzter Gegenstandsbereiche kaprizieren. Man kann trotz mehrerer kulturwissenschaftlicher und kulturtheoretischer Renaissancen in den vergangenen Jahrzehnten deshalb nicht behaupten, dass es einlinige Fortschritte mit Blick auf bedeutungshaltige Prägnanz und Theoriebestimmtheit im Gesamt des durch den Kulturbegriff erfassten Phänomenbestandes gegeben hat. Nicht bestritten ist damit, dass es in einzelnen Bereichen sowie mit Blick auf die Methodologien<sup>1</sup> keine sinnvollere und weniger sinnvolle Operationalisierungen gegeben hätte.

All das betrifft auch die Theologie, vor allem dann, wenn sie sich programmatisch – nicht nur im Gefolge eines liberalen Kulturprotestantismus – als Kulturtheologie versteht. Entweder sie versucht, in prinzipieller Weite den Kulturbegriff derart zu universalisieren, dass sie zugleich das eigentlich theologische Thema in der Funktion der Integration der Vielfalt an Kulturfunktionen erblickt. Hierfür steht paradigmatisch der Ansatz von Paul Tillich. Oder aber sie partialisiert die Kultur mehr oder minder stark und hält sie dabei in Opposition zu dem, was Religion ausmacht. Das war der Weg der meisten Dialektischen Theologien. Dann lassen sich allenfalls über Nähen und Fernen zur Kultur die Eigentümlichkeiten der Religion als kulturkreative wie kulturkritische, in beidem als sie transzendierende Macht näher bestimmen. Religion wird so (wenigstens teilweise) zum radikal Anderen der Kultur. Ob man damit jedoch den Einsichten eines kulturwissenschaftlichen Zugriffs auf die Welt des Religiösen gerecht wird, darf bezweifelt werden. Eine dritte Option, die jedenfalls nicht genuin auf dem Boden theologischer Theoriearbeit entstanden ist, belässt die

---

<sup>1</sup> Vgl. die Darstellung von: ANDREAS RECKWITZ, Die Transformation der Kulturtheorien. Zur Entwicklung eines Theorieprogramms, Weilerswist: Velbrück 2000.

Religion als Teil von Kultur, sieht aber ihre Leistungsfähigkeit darin, dass sie mit den Mitteln der Kultur, ihrer symbolischen Formwelten, Sinnsprachen und Praxen, diese selbstreflexiv über sich aufzuklären sucht. Darin kommt der Theologie eine der Philosophie analoge Funktion zu, was wiederum eigene Probleme bereitet. So aber hat Michael Moxter im Anschluss an Ernst Cassirer das Verhältnis von Religion und Kultur beschrieben, wenn er *Religion als symbolisches* und darin eben *kritisches Selbstbewusstsein der Kultur* versteht: „Darum hat das religiöse Bewußtsein nicht nur einen historischen Beitrag zur Kulturentwicklung geleistet, sondern es aktualisiert konstitutive Differenzen im gegenwärtigen Selbstbewußtsein der Kultur“<sup>2</sup>. Doch noch darin entkommt sie solchen Schwierigkeiten nicht, wie sie mit dem inflationären Gebrauch des Kulturbegriffs und seiner gleichwohl notwendigen Operationalisierbarkeit einhergehen.

Es darf von daher als einer der wichtigsten Einsichten auf dem Gebiet einer konstruktiv verfahrenen Kulturtheologie gelten – und Entsprechendes ließe sich für das Feld der Kulturphilosophie behaupten, wenn sie diese prinzipielle Spannung selbst versucht, methodisch zu bearbeiten. Das sollte insbesondere einer phänomenologisch versierten und hermeneutisch verfahrenen Systematischen Theologie nicht allzu schwerfallen. Schließlich ist es ihr Kerngeschäft, mit den Unschärfen der Phänomene und den Unbestimmtheiten von Begriffen, Metaphern und Kategorien produktiv umzugehen. Als leitend kann dabei die Einsicht markiert werden, dass – wie in unserem Fall – der Begriff und die Phänomene der Kultur sich allererst dann beschreiben und deuten lassen, wenn sie mit Hilfe eines konstruktiven Interpretationszugriffs einigermaßen scharf gestellt werden. D. h. es geht darum, die jeweilige Perspektiveinnahme offen zu legen und damit die Einseitigkeiten und Vernachlässigungen, die sich durch diese Fokussierung einstellen, bewusst zu halten. Vor diesem Hintergrund ist es eines, Kultur – wie es Michael Moxter in seiner 2000 erschienenen gleichnamigen Habilitationsschrift getan hat – *als* Lebenswelt zu deuten, und – wie in diesem Band – ein anderes, Variationen darüber vorzustellen, was es heißen könnte, Kultur *als* Spiel zu fassen. Gemeinsam ist bei aller Unterschiedenheit in Art und Vorgehen der Arbeiten das methodische Problembewusstsein. Nicht um eine abstrakte Vordefinition eines ohnehin stets im Wandel begriffenen Phänomenbereichs kann es gehen, sondern um das Festhalten an einer relativen Offenheit des einzugrenzenden Untersuchungsgegenstands in der interpretativen Arbeit nicht nur am Begriff, sondern mehr doch an den Phänomenen der Kultur. So lassen sich umgekehrt, und das ist hier von Vorteil, „diesseits eines homogenen Begriffs [...] Familienähnlichkeiten markieren, die vorläufige Orientierung gestatten. Diese bestimmen etwas als etwas, ohne es vollständig zu umfassen“<sup>3</sup>. Die darin zum Ausdruck kommende Beschränkung erweist sich nur vordergründig als nachteilig, dient sie doch der umso stärkeren Prägnanz-

<sup>2</sup> M. MOXTER, *Kultur als Lebenswelt. Studien zum Problem einer Kulturtheologie* (Hermeneutische Untersuchungen zur Theologie 38), Tübingen: Mohr Siebeck 2000, 154.

<sup>3</sup> A. a. O., 8.

werdung dessen, worauf das Augenmerk gerichtet werden soll. Dass dabei scharfe Kontrastierungen sich ebenso einstellen können wie vorsichtigere Annäherungs- und Absatzbewegungen, macht gerade den Reiz eines solchen pluralitätssensiblen und damit die Diskussion nicht vorschnell schließenden, sondern eher provozierenden Vorgehens aus.

Dies gilt vor allem für diejenige Unterscheidung, an der sich der Verselbstständigungsprozeß der empirischen Kulturwissenschaften reflektiert. Eine gewisse Ordnung ist in einem diffusen Feld von Kulturbegriffen nämlich dadurch zu erreichen, daß man einen starken Kulturbegriff herausgreift, zu dem einige Vorstellungen starke Affinitäten aufweisen, zu dem andere aber größtmögliche Distanz halten.<sup>4</sup>

\* \* \*

Mehr oder weniger explizit intendiert oder artikuliert stellen sich alle Beiträge im vorliegenden Band diesem Problemkontext, wenn sie von ihrer jeweiligen disziplinären Warte (der Theaterwissenschaft, der Philosophie und Theologie) ihre Variationen zur Frage nach der Möglichkeit, Kultur als Spiel zu fassen, unterbreiten. Dabei war von Anfang an nicht das Ziel, dass sich die Beiträge aufeinander beziehen müssten oder ein vorgegebenes Gerüst von Fragehinsichten abzarbeiten hätten. Ob sich also ein *basso continuo* im Durchgang der Lektüre der verschiedenen Aufsätze einstellen mag, muss der Leserin, dem Leser überlassen bleiben. Doch vielleicht geht es gar nicht darum. Denn Variationen bringen es mit sich, dass sie eine thematische Ordnung nicht ein für alle Mal sichtbar machen oder ihr gar folgen. Eher schon provozieren sie das Nach- und Weiterdenken und lassen so offen, was erst im Eigenversuch der Fortbestimmung als mögliche Ordnung oder damit Zusammenstimmung von Motiven retrospektiv je für sich ansichtig zu werden vermag. Darin würde sich freilich ein wesentliches Merkmal von Kultur selbst auswirken, nämlich Kontinuität nur in und mittels von Varianten mit ihrer je individuellen Variationsbreite zu erlangen. Dem darin innewohnenden Freiheitspotential dürfte einer den Idealen von Aufklärung, Orientierung und Kritik verpflichteten Kulturwissenschaft und Philosophie ebenso wenig widersprechen wie einer sich ihrer reformatorischen Herkunft bewussten evangelischen Theologie.

Doch auch das, was man als ‚Spiel‘ fasst, ist keineswegs eindeutig. Je nach dem kann man darunter einen Begriff, eine Metapher oder auch eine bestimmte Form von Praxis fassen. Es macht einen Unterschied, ob der Zugriff auf das Spiel eher eine spezifische Tätigkeit, etwa ‚auf den Brettern, die die Welt bedeuten‘, bezeichnet, oder eine bestimmte Weise von Welthaltung und Weltumgang; ob man den Begriff des Spiels zu schärfen oder gerade seine metaphorische Dimension auszuloten gewillt ist. Nicht zufällig stellt die Metapher ja selbst einen spielerischen Umgang mit dem Ineinander und Zugleich von Ein- und Mehrdeutigkeit dar. Allerdings hängt von dem jeweiligen Zugriff auf das Spiel ab, welche Aspekte von Kultur fokussiert werden und welche ausgespart

---

<sup>4</sup> Ebd.

bleiben. Dies gilt jedenfalls dann, wenn man der Formel ‚Kultur als Spiel‘ denkend nachgeht. So zeigt sich als ein Charakteristikum aller Beiträge in diesem Band, dass sie nicht von einem Vorgriff auf Kultur ausgehend die Welt des Spiels bzw. des Spielerischen auszudeuten versuchen, sondern in einer eher indirekt zu bezeichnenden Art und Weise, über Beschreibungen des Spiels und des Spielerischen als Tätigkeit und Haltung, Aspekten des Kulturellen auf die Spur kommen. Nicht zufällig entbehren daher die beiden Termini in der titelgebenden Formel auch den bestimmten Artikel. ‚Kultur‘ gibt es so wenig wie ‚Spiel‘ im Singular, und gibt es als solche auch nicht je für sich. Selbst dort, wo man vom Ursprung der Kultur im Spiel ausgeht, um so zu einer fundamental-anthropologischen Beschreibung des Menschen als *homo ludens* zu gelangen, wie das in der berühmten Abhandlung von Huizinga der Fall ist,<sup>5</sup> und deren Einfluss auch auf unsere Themenstellung gar nicht geleugnet werden soll, bleibt es doch beim Plural von spielerischen Praxen und kulturellen Formen. Und dennoch wird mit alledem die Formel ‚Kultur als Spiel‘ nicht zu einer Gleichung mit zwei Unbekannten, sondern zu einer orientierenden, in sich freilich mehrstimmigen hermeneutischen Konstellation, die in diesem Band aus unterschiedlichen Richtungen des Verstehens bearbeitet sein will. Gegenlektüren sind somit alles andere als unerwünscht, wie ja auch viele Phänomenbereiche ausgespart bleiben.<sup>6</sup> Nicht also um eine neue kulturtheoretische Programmformel geht es, sondern vielmehr um Variationen eines Prägnanz verheißenden, aber nicht garantierenden Deutungsmusters. Dass dabei die Ausführungen der Autorinnen und Autoren mitunter spielerische Züge annehmen, dürfte ebenso wenig überraschen, wie dass sie mit ihren jeweiligen Theorieabkünften sich selbst spezifischer Sprach- und Denkspiele verdanken, was nicht intellektuelle Willkür, wohl aber regelgeleitete Theoriedifferenz produziert.

*Erika Fischer-Lichte* (Berlin) profiliert aus der Sicht der Theaterwissenschaft den Aspekt der „Performativität von Kultur“ durch die zu ‚kulturwissenschaftlichen Grundbegriffen‘ avancierten „Schlüsselbegriffe“ (31) ‚Theatralität‘ und ‚Liminalität‘. Sie sind es nicht nur hinsichtlich ihrer paradigmatischen Relevanz für die performative Wende in den Kulturwissenschaften, sondern fungieren als solche auch für die hermeneutische Erschließung von Formationsprozessen der Kultur selbst. Beide Begriffe tragen aus ihren unterschiedlichen Entstehungskontexten ein Strukturelement bei, an denen sich die ‚verwandelnde Kraft kultureller Aufführungen‘ erschließen lässt. *Theatralität* ist eine kulturanthropologische Wortschöpfung des russischen Theatermakers Nikolai Evreinov. Mit ihr bringt

---

<sup>5</sup> Vgl. J. HUIZINGA, *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel* (1938), übers. v. Hans Nachod, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt <sup>25</sup>2015.

<sup>6</sup> Zu weiteren Ausdeutungen der Spielmetapher hinsichtlich von Wirklichkeitsperspektiven und Wissenschaftszugängen sei verwiesen auf den Sammelband: ST. BERG/H. VON SASS (Hrsg.), *Spielzüge. Zur Dialektik des Spiels und seinem metaphorischen Mehrwert*, Freiburg im Breisgau/München: Alber 2014; vgl. vor allem auch die Einleitung der Herausgeber: a. a. O., 9–39.

er einen ursprünglichen „Trieb zur Verwandlung“, durch den der Mensch sich sein Leben aneignet, indem er es gleichsam „theatralisiert“ (24), auf den Begriff. Entsprechend fundamental rekonstruiert er den Trieb als Ursprung aller kulturellen (und gesellschaftspolitischen) Schöpfungen; von bemerkenswerten Überlegungen zum theatralen Charakter der französischen Revolution als Inszenierungs- und Rollenwechsel bis zum „kolossalen Erfolg der Reklame“ (26f). Auch wenn stets ein „Verdacht der Simplifizierung“ auf solchen monokausalen Theoriemodellen lastet, lässt sich mit Evreinovs Konzept „der Wandel als Grundprinzip von Kultur postulieren“ (29).

Die *Liminalität* hat einen ritualtheoretischen Hintergrund, fokussiert diesen Aspekt aber ihrerseits vor dem Hintergrund der von Arnold van Gennep dokumentierten „Prozesse der Verwandlung, die im Ritual vollzogen werden“ (30). Den Begriff des Liminalen hat der Ethnologe Victor Turner im Rückgriff auf van Genneps Schwellenphase geprägt, selbst aber vornehmlich auf Rituale angewendet. Erst der Fokus auf die genuine Performativität ihres Aufführungscharakters hat im Anschluss an Turner eine Anwendung auf „alle Gattungen von *cultural performances*“ ermöglicht, in denen „die Schwellenphase bzw. die von ihr hervorgebrachte und sie konstituierende Liminalität einem bestimmten Ziel“ (33) gilt. Hiervon unterscheidet Fischer-Lichte „Prozesse ästhetischer Erfahrung“, in denen „die Phase der Liminalität“ lediglich „in eine vorübergehende oder länger andauernde Transformation einmündet“. Die dahingehend einschlägige Kategorie der aristotelischen Katharsis hat eine Entsprechung zum *rasa* der indischen Ästhetik. Aber auch an Kants interesselosem Wohlgefallen und Schillers Spielbegriff lässt sich verifizieren, dass sich „ästhetische Erfahrung generell als Erfahrung von Liminalität begreifen und bestimmen“ lässt. Durch sie erst lässt sich über den Verwandlungstrieb hinaus die „verwandlende Kraft von Theater als Kunst“ (35) erklären.

Indem *Philipp Stoellger* (Heidelberg) in seinem Beitrag ‚Spiel als Medium pathischer Erkenntnis und Immersion als theologisches Deutungsmuster‘ behandelt, deutet bereits der Titel an, dass er das Spiel nicht in dieser Funktion aufzunehmen gedenkt. Es ist „kein Wort der Selbstdeutung des Glaubenslebens“. Erst in „der Distanz der Reflexion religiösen Lebens wird ‚Spiel‘ als Metapher verwendet“ (44). Es ist vor allem *ein* problematischer Grundzug dieser Verwendung, den Stoellger bei Weder und Gadamer eruiert: Sowohl im „Deutungsmuster vom Spiel *als Heilsereignis*“ (45) als auch in der „hermeneutischen Generalisierung“ des zur „Glaubensmetapher“ erweiterten Spiels erkennt er eine mehr oder minder „latente Dualisierung“ (47f) – entweder man spielt beim Heilsereignis mit bzw. ist im Spiel der Wahrheit oder draußen: „Währen demgegenüber nicht *entdualisierende Spiele* vorzuziehen, um [...] *vergemeinschaftend* zu spielen?“ (49). Auch Johannes Fischer betreibt „eine Verdoppelung der Wirklichkeit“ und „gewisse Dualisierung“, indem er dem Glauben eine der theoretischen gegenübergestellte praktische Erkenntnis beimisst: „Der Erkennende wird *neu loziert* [...] aufgrund der Wirkung [...] der mythischen Erzählung“ (50f). Als Spiel versteht

Fischer diese Wirkung zwar nicht, aber es geht Stoellger hier auch darum, den eigentlichen Reiz der Spielmetapher „in der Spielwirkung, die man *Immersion* nennen kann“ (52), zu markieren.

Was als ‚Eintauchen‘ mit der Taufhandlung konnotiert ist, geht als medien-theoretisches Konzept auf den Filmtheoretiker Béla Balász zurück, der „die ‚immersiv erfahrung‘ [...] des Hineingezogenwerdens und Involviertseins“ zuerst auf das ‚Eintreten‘ in den Film als damals neuartiges Medium angewendet hat. „Immersion bezeichnet eine [...] *pathische Widerfahrung*“ (54), die Stoellger aufgreift, um „Fischers praktische Erkenntnis etwas ‚tiefer zu legen‘“, indem er sie als „*pathische Erkenntnis*“ reformuliert, die Widerfahrungen „erst verspätet als Erfahrungen verarbeitet“ (55). Die religiöse unterscheidet er als „eine *definitive, eschatologische Immersion*“ von der partiell spielerischen Immersion. Während der Wechsel von Lebens- und Immersionswelt „das *Unpassende* der Spielmetapher“ unterstreicht, wäre die „gezielte Indifferenz“ der religiösen eher „mit der Immersion in ‚virtuellen Realitäten‘ vergleichbar“ (57) – also eine computerbasierte Medientechnik, die „möglichst *wirklicher als die Wirklichkeit*“ (58) zu sein verspricht. Dass es dahingehend mit „Immersionstechniken des Christentums [...] arg zurückhaltend“ zugeht, lässt sich ein „religiöse[r] Sinn“ abgewinnen: „So zu kommunizieren, dass es möglichst *nicht überwältigend* wird, sondern Spielräume der Freiheit eröffnet“ (57f). In diesem Sinne weist Stoellger am Ende mit Jünger auf die „leicht verkannte Ambivalenz“ (59) einer ästhetischen Übersteigerung des Lebensgefühls hin, die das Schöne mit dem Guten identifiziert. Insofern gilt: „Die hermeneutisch-theologische ‚Feier des Spiels‘ [...] erscheint im Rückblick jedenfalls nicht ambivalenzfrei“ (58).

Unter der Frage ‚Glück im Spiel?‘ lotet *Birgit Recki* (Hamburg) die ‚ethische und anthropologische Dimension einer ästhetischen Kategorie‘ aus, die sowohl das Glück als das Spiel meinen kann. Denn es geht um ein „Glücksversprechen“, das Kant den ‚schönen Dingen‘ zu halten überantwortet hat: Sie „zeigen an, daß der Mensch in die Welt passe“, während sich ihm wiederum „im spielerischen Vollzug des ästhetischen Urteils [...] auf die Frage: *Was darf ich hoffen?* eine Antwort mit[teilt]“ (68f). In dieser Spannweite wird auch „Schiller mit seinem anthropologischen Maximalismus, der Mensch sei *nur da ganz Mensch, wo er spielt*“, von dem Verdacht entlastet, „überschwänglich gegenüber dem Kantischen Ansatz“ (66) zu sein. Seine Variation des Kantischen Versprechens zählt zur ersten der „drei klassische[n] Positionen“, in denen Recki unterschiedliche Ausgänge und Übergänge „vom ästhetischen Spielmodus in den Ernst eines [...] existentiellen Interesses“ verfolgt, „die Einsicht versprechen in die systematische Bedeutung des Spiels“ (65). An Gadamer lässt sich beobachten, dass die zunächst „an Kant kritisierte Subjektivierung des Ästhetischen“ erst spät „als rehabilitiert angesehen“ (73) werden kann. Ein wesentlicher Schritt zur Einsicht ist, dass Gadamer das Kunstwerk „explizit in einen anthropologischen Horizont“ stellt und „das Spiel als die Selbstdarstellung einer Bewegung, deren Zweck nur in ihr selbst liegt“ (71), begreift. Mit der Rehabilitierung ist auch „ein Glücksversprechen

des Schönen“ verbunden, „das dem Kantischen [...] an die Seite zu stellen ist“: Das Schöne sei „Unterpfand von Ordnung‘ – einer heilen Welt“ (73).

In einem ‚kleinen Intermezzo über frustrierte Erwartungen‘ holt Recki die beiden ‚Spielverderber‘ Cassirer und Blumenberg auf das von ihnen sozusagen nicht bespielte Spielfeld. Während der Kantianer Cassirer „mit dem Spielbegriff in geradezu auffälliger Weise nichts anfangen“ (74) kann, würdigt Blumenberg das Spiel ebenso „durchweg keiner theoretischen Anerkennung“, sondern zieht sich auf die Zuschauerrolle zurück. Im deutlichen Kontrast wendet sich Recki abschließend Huizingas Prämisse zu, „daß alle Kultur im Spiel ihren Ursprung hat“ (75). Statt eines Übergangs besteht hier immer schon eine Kongruenz zum Ernst, die sich nicht zuletzt in der Betonung des Agonalen zeigt. Der möglichen „Entgrenzung des Spielbegriffs“ entgegen identifiziert Recki im „Aufführungscharakter“ ein wesentliches Strukturmerkmal: „Das agonale Element *in Verbindung* mit dem Charakter der Darstellung [...] ist demnach der rote Faden durch die verwickelte Kulturgeschichte des Spiels“ (79f). Den darin nach Geltung und Auszeichnung strebenden *homo ludens* pointiert sie (in guter Tradition der von Blumenbergs einst zusammengestellten anthropologischen ‚Definitionessays‘) „als *das ehrgeizige Wesen*“ oder – aristotelisch gewendet – als „das nach Tugend strebende Wesen“ (81).

Mit ‚Darstellung – Ausdruck – Spiel‘ konstellierte Jörg Dierken (Halle/Saale) eine Trias, an der er das ‚zweckfreie Handeln und seine sittlichen Formen bei Schleiermacher‘ erörtert. Die „Kombination der Begriffe des Handelns und der Zweckfreiheit enthält [...] Spannungen“, die sich aus dem im Willen fundierten Handlungsbegriff ergeben: „Damit wird die Zweckstruktur auf das Subjekt zurückgewendet“, an dessen immer schon auf andere bezogenes Wollen sich die Selbstzwecklichkeit des Handelns nicht isoliert explizieren lässt: „Die Zweckstruktur des Handelns verbindet sich über die Selbstzwecklichkeit der moralischen Praxis mit der Zweckfreiheit der gemeinsamen sittlichen Welt als Ort solchen Handelns“ (85f). Indem die Zweckfreiheit desselben „als Grenzwert und Zielbestimmung“ fungiert, deutet sich an, weshalb und inwiefern Dierken das Spiel innerhalb der Trias als „Grenzwert“ (91; 94) ans Ende setzt. Das zweckfreie Handeln hat seine Grenzen und ist insofern immer auch Ziel, als „es sich nicht gänzlich vom zweckgerichteten Handeln abscheiden“ lässt. Auf ‚seine sittlichen Formen‘ kommt Dierken zu sprechen, weil bei Schleiermacher „die Strukturen des Handelns immer in sittlichen Kontexten erörtert werden“ (88).

Das ‚darstellende Handeln‘ steht an erster Stelle, da es „das In Erscheinung treten der Gemeinschaft selbst“ ist: „Es ist der primäre Vollzugsmodus gemeinschaftlicher Kommunikation“ (89). Darstellung ist immer auch „Ausdruck von etwas Innerem“, der eine dem Äußeren „entzogene Dimension“ einzieht: „Ohne Rekurs auf das Subjekt [...] gliche Kommunikation einem mechanisch-machinalen Wechselspiel“ (91f). Das Spiel bildet insofern einen Grenzwert des zweckfreien Handelns, als in ihm „Gehalt und Vollzug des Darstellens koinzidieren“. Es ist sowohl „ein Art Zielbestimmung des Darstellens“ als auch „seine Grenze“,

da Handeln und Kommunikation hier auch „ihr Ende finden können“ (94). Das Glücksspiel hat mit den agonistischen Spielen der Antike „um Leben und Tod“ gemeinsam, dass ein möglicher Bankrott den „Exitus gegenüber dem bürgerlichen Verkehr“ bedeutet: Es „verspielt die lebensförderliche Dimension von Kultur“. Das Spiel gehört insofern zu Kultur, als es „gesellig kultiviert“ wird, „aber Kultur ist nicht nur Spiel“. Daher zieht Dierken in Erwägung, die Leitformel des Tagungsbandes mit Schleiermacher „als Kippfigur zu lesen: Aus *Kultur als Spiel* wird dann ebenso: *Spiel als Kultur*“ (95). Vor dem Hintergrund der „gegenwärtigen Tendenzen zu einer Totalisierung des Spiels“ mutet seine „Evaluation des Spiels“ zwar etwas „antiquiert“ an, aber in Hinsicht auf seine kritische Einsicht, dass „das Spiel eben nicht das Ganze sein kann“, ohne dass es „seinen spielerischen Charakter“ verliert, zeigt sich „Schleiermachers Spielverständnis wiederum erstaunlich aktuell und gegenwartsfähig“ (96). Dahingehend sucht Dierken ihn abschließend „am Maßstab seiner eigenen Kriterien zurechtzurücken“.

*Markus Firchow* (Göttingen) erwägt ‚Religion als symbolisches Spiel‘ insofern „im Anschluss an Simmel“, als dieser sie selbst nicht so „charakterisiert hat, es den eigenen Voraussetzungen nach aber hätte tun können“ (103). Dabei leiten ihn die ästhetische ‚Spielform der Vergesellschaftung‘ und die ‚Philosophie des Schauspielers‘, deren Erörterungen eine Sphäre zwischen Leben und Kunst ausloten, in der auch Religion ihren Ort hat. Als „Kunstwendung eines ursprünglichen Verhaltens des menschlichen Lebens“ (104) ist das Schauspiel für Simmel von herausragender Bedeutung. Insbesondere die „Verwechslung der *Versinnlichung* mit der *Verwirklichung*“ des Dramas (107) verhindert, dass es als autonome Kunstform ‚erleuchtend‘ auf seine Vorform im Leben zurückwirken kann. Während die Kunst mit einer „völligen Drehung der Intention“ (114) gleichsam „die verbindenden Fäden zu allem Außerhalb abschneidet“, ‚schnürt‘ das Spiel nur von allen Inhalten ab und gewinnt durch die Formen „eine symbolisch spielende Fülle des Lebens“ (115f). Simmels ästhetisches Paradigma bildet die mit Schillers Spielbegriff identifizierte Kantische Zweckmäßigkeit ohne Zweck, die „im höchsten Maße“ in der ‚Koketterie‘ erscheint (119). Er beschreibt sie als ein allgemeines *Verhalten*, in dem die „Unentschiedenheit des Lebens“ (121) an und für sich als *Verhältnis* zu Menschen und Dingen zum Ausdruck kommt. Sie liegt als *Spielform* der Liebe und *Kunst* des Gefallens genau im Schnittpunkt und hat darin eine besondere Affinität zur religiösen Lebensform.

Zum einen setzt Firchow das ‚Kokettieren mit den Dingen‘ zwischen ‚Haben und Nichthaben‘ als ästhetisches Verhältnis in Bezug zum  $\omega\varsigma\ \mu\eta\ \nu$  von 1Kor 7,31: „Dann würde die Religion ein Weltverhältnis, das dem Menschen nur allzu vertraut ist, als *entschiedene* Unentschiedenheit kultivieren“. Zum anderen hat sie einen Sinn für die „metaphysische Einsamkeit des Individuums“ (121f), die das kokettierende ‚Schau-Spiel‘ der Blicke evoziert. Dieses tragische Moment steht im Verhältnis zum ‚tiefsten Problem der Vergesellschaftung‘, das Simmel in der ‚Vorstellung des Du‘ verortet. Die Kunst des Gefallens spielt mit der Ambivalenz der Bilder, zu denen das Individuum im ‚Blick des Anderen‘ jeweils ‚ergänzt‘

wird, aber auch mit den Rollenmustern, in denen es sich lebenspraktisch ständig bewegt. Dieses „*Ein-Anderer-Sein*“, schreibt Simmel, „diese Paradoxie gehört nun einmal zu unserer Ausstattung“ und ist „das Prototyp der Schauspielkunst“ (132). Diese ‚soziologische Lokalisierung‘ nimmt Blumenberg auf und reformuliert sie anthropologisch als ‚metaphorische Konstitution‘, die Gott als ‚kühnste Metapher‘ der nicht minder tragischen Selbstkonzeption des Menschen im ganz Anderen impliziert. Hier wie dort wird eine letzte Untröstlichkeit des Menschen über die hypothetische Bande des göttlichen Blicks ästhetisch bearbeitet – bei Blumenberg als Welttheater, bei Simmel als „Ergänzung unser“ (135). Das symbolische Spiel der Religion *coram Deo et mundo* bezieht von dieser Konstellation „zwar nicht seinen Zweck, aber seine sozialetische Dignität und anthropologische Resonanz“ (137).

Die Überlegungen von *Christoph Seibert* (Hamburg) stellen die Thematik dieses Bandes in einen etwas erweiterten Kontext, indem sie mit ihrem expliziten Fokus auf der Imagination eine anthropologische Grundoperation untersuchen, die sowohl für das Spiel als auch für die Kultur zentral ist. Als Ausgangspunkt dient dabei die an Kant und Schiller gewonnene Einsicht, dass es dem freien Spiel im Kern um eine Vermittlungsfunktion zwischen verschiedenen, teils widerstrebenden menschlichen Vermögen geht. Vor diesem Horizont wird sodann der amerikanische Philosoph John Dewey als ein Theoretiker der Vermittlung profiliert, dem es in besonderer Weise auf die Überwindung philosophischer und gesellschaftlicher Dualismen oder Bereichstrennungen ankommt. Im Rahmen dieser Aufgabenstellung kommt dann dem ‚play of imagination‘ insofern eine wichtige Funktion zu, als es nach Deweys handlungstheoretischem Grundansatz zu den notwendigen Bedingungen gehört, um ein Verhalten auszubilden, das an sozial geteilter Bedeutung, d. h. an ‚meaning‘, orientiert ist.

Die verschiedenen Dimensionen dieses Grundgedankens werden in zwei Schritten entwickelt: Erstens geht es um Deweys Verständnis von Erfahrung, an dem Seibert in Aufnahme einer Idee von William James die Umstellung von Eindeutigkeits- auf Vieldeutigkeitszuschreibungen hervorhebt, um sodann im Rekurs auf das Konzept des Qualitativen nachzuzeichnen, wie sich ausgehend davon intersubjektiv geteilte und handlungsorientierende Bedeutungen herausbilden können. Dabei kommt zweitens dem Spiel der Imagination eine entscheidende Rolle zu, da es allererst die Differenz zwischen „faktisch Gegebenem und Möglichem“ (157) entstehen lässt, die bei der reflexiven Handlungsorientierung immer schon in Anspruch genommen wird. Wichtig ist freilich ein Grundzug der Imagination, die für Dewey nämlich darauf abhebt, eine differenzierte Einheit entstehen zu lassen, mithin als ‚power that unifies‘ angesehen wird. Was damit gemeint ist, wird an seiner Theorie der Idealbildung näher erörtert, um schließlich „die Entstehung von imaginativen Idealen“ als „Existenz- und Erhaltungsbedingungen von Gesellschaften“ (163) zu behaupten.

‚Spiel, Kreativität und Utopie‘ bilden im Beitrag von *Christian Polke* (Göttingen) motivische Stationen auf dem Wege seines ‚anthropologischen Versuchs‘, Religion ‚in kulturtheologischer Absicht‘ zuletzt *als* Spiel begreifbar zu machen. Die stets auch theologisch konnotierten Ursprungsfragen konzentrieren sich im Horizont der Leitformel dieses Bandes in der These Huizingas: „Ob und in wieweit der Ursprung der Kultur wirklich im Spiel liegt, [...] das zu klären ist nur ein Anliegen dieses kulturtheologisch gehaltenen Essays“ (169f). Ein erster Schritt liegt darin, gegenüber einer auf harte Differenz abgestellten Perspektive „das evolutionäre Kontinuum“ (174) stärker zu betonen. Dahingehend rekurriert Polke auf den Evolutionspsychologen Gordon M. Burghardt, um den Übergang vom tierischen zum menschlichen Spielen in einem „dritten Typus“ zu fokussieren, dem eine „nicht unmittelbar funktionale Einpassung in Lebensprozesse“ zu eigen ist (177f). Die dadurch mögliche „Öffnung kreativer Spielräume“ führt zu Heinrich Popitz, der einerseits den Aspekt der unproduktiven Kreativität und andererseits – gegenüber einer anthropomorphen Weltsicht – die Fähigkeit zur Allozentrik im Spiel hervorhebt: Der „gewonnene Freiraum dient [...] *zum Erproben anderer Realitäten*“ und gibt „die *Möglichkeit zum radikalen Protest* und damit *zur emphatischen Utopie*“ (183).

Im Anschluss daran wendet sich Polke den religionstheoretischen und theologischen Fragen zu, „also der Möglichkeit, Religion *als* Spiel und [...] sogar Gott ‚als‘ Spieler zu verstehen“ (ebd.). Dabei setzt er an der Eigenart von Verzögerung und Umwegcharakter des rituellen Handelns an. Die „Selbstzwecklichkeit“ und „interne Kreativität (Autonomie), wie sie in der Spielstruktur des Rituals begründet liegt“ (185), kennzeichnet „*die paradoxale Eigenart des Religiösen [...]: die selbstzweckhafte, darin zwecklose Sinnhaftigkeit, die sich (indirekt) als Infragestellung eingespielten Sinns zeigen*“ (187) kann. Diese Perspektive steht im Kontrast zu einer Position, die wie Eugen Fink das Spielen so profiliert, dass es „selbst als Spiel Sinn ist“, und „*die utopische Eigenform des Spiels*“ (188) als bloßes Instrument der Kontingenzbewältigung nicht infrage kommt. Das Spiel wird zum ‚Weltsymbol‘, da mit ihm die Grund- und Sinnlosigkeit des menschlichen Daseins zum unmittelbaren Ausdruck kommt. Religion lässt sich vor diesem Hintergrund nur dann als Spiel verstehen, wenn ihre vermeintliche Letztbegründungsfunktion aufgegeben wird. So kann dann auch die Metapher vom ‚Gott als Spieler‘ – in Anlehnung an der vom Künstler (Schleiermacher) – dergestalt fruchtbar gemacht werden, dass sie die Ermöglichung derjenigen Freiheit spielerisch zur Darstellung bringt, die nicht willkürlich, sondern ‚mehr als notwendig‘ (Jüngel) ist: „*Gott bringt sich als kreative Macht und utopische Hoffnungskraft gerade spielerisch in der Welt und im Leben seiner Geschöpfe zur Geltung*“ (193).

Allen Beiträgen ist gemeinsam, dass sie in ihren Variationen weder Kultur noch Spiel einfach als Deuteschemata zum Verstehen des jeweils anderen Begriffs in ihren Variationen verwenden, sondern dass sie darüber hinaus Orte, Phänomene und Praxen des Menschlichen erkunden, wo sich der Mensch als

spielerisches Wesen von sich aus zeigt oder er als ein solcher in den Blick kommt. Die Institution des Spiels im Besonderen erweist sich dabei als Ausdruck des Spielerischen menschlicher Existenz im Allgemeinen. Dabei kehren in den Beiträgen aber auch gemeinsame Probleme grundlegender Art wieder: allen voran das Problem der Repräsentanz wie dasjenige der Virtualisierung von Wirklichkeit, so etwa in der Figur des Schauspielers; oder aber das Problem der ethischen Dimension von Kultur im Modus der Performanz von Haltungen und Praxen. Kultur als Spiel, auch das zeigen die Beiträge in diesem Band auf je eigene Weise, verweist so auf eine zwar spielerische, gleichwohl aber auch mit Ernst behaftete Perspektive des Weltzugangs. Dabei kommt eine List im Spiel zum Zug, die gerade im Schein den sogenannten Ernst des Seins auf eine Weise lockert, um ihn so neu zu justieren und auszurichten. Vielleicht hatte Kant gar nicht so unrecht, als er bemerkte:

Die Menschen sind insgesamt je civilisirter, desto mehr Schauspieler; sie nehmen den Schein der Zuneigung, der Achtung vor Anderen, der Sittsamkeit, der Uneigennützigkeit an, ohne irgend jemand dadurch zu betrügen, weil ein jeder Andere, daß es hiemit eben nicht herzlich gemeint sei, dabei einverständlich ist, und es ist auch sehr gut, daß es so in der Welt zugeht. Denn dadurch, daß Menschen diese Rolle spielen, werden zuletzt die Tugenden, deren Schein sie eine geraume Zeit hindurch nur gekünstelt haben, nach und nach wohl wirklich erweckt und gehen in die Gesinnung über.<sup>7</sup>

Jedenfalls muss man diese Bemerkungen nicht (rein) moralisch nehmen, um gleichsam im Spiel und in der Kultur zu bleiben, um so ein Mensch zu sein und in beidem immer mehr ein solcher zu werden.

---

<sup>7</sup> IMMANUEL KANT, *Anthropologie in pragmatischer Hinsicht* (1798), in: *Kant's gesammelte Werke*, hrsg. v. der königlich Preußischen Akademie der Wissenschaften, Bd. VII, Berlin: Reimer 1917, (§ 14), 117–333; 151.